Sinclair ZX SPECTRUM Userclub

Clubinfo Nr. 8 (101) vom 01. August 1992

Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 89 - Telefax 0202 / 59 47 21
Stadtsparkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Kto. 853382

Hallo Freunde,

viele Grüße aus dem Sommerloch. Zur Zeit herrscht hier absolute Ruhe. Mein Dank gilt allen, die trotz Hitze einen Beitrag fürs Clubinfo abge - liefert haben.
Bedanken möchte ich mich auch für die zahlreichen Glückwünsche zur Info-Nr. 100. Ich bin selbst gespannt, wie lange es unseren Club noch geben wird.

Jetzt aber viel Spaß mit dem neuen Info.

Rolf Knorre

Random-Access-Datei im Text-o-Mat

für OPUS
Im INFO 2/91 hatte ich schon einmal darüber geschrieben,wie man im Text-o-Mat eine Randomdatei mit 64 Zeichen pro Satz einrichten kann. Nun habe ich diese noch erweitert auf 256 Zeichen pro Datensatz (4 Zeilen) und sie mit einer komfortablen Suchroutine versehen. Dies habe ich vom englischen SDC Club bekommen.
Jeder Datensatz wird dabei geladen und geprüft und wenn das Suchwort gefunden wird,angezeigt.Er kann dann in den Editor gebracht werden um dort weiter bearbeitet und/oder ausgedruckt zu werden.
Auf eine 178kB formatierte Diskette gehen 708 Datensätze, das sind 70,8 Buchseiten zu 40 Zeilen.Bei 720kB formatierten Disketten sind es 2832 Datensätze oder 283 Buchseiten.Das ist ein ganz schönes Buch und jedes Wort kann in diesem durch die Suchroutine gefunden werden. 100 Datensätze können dabei in 1'16" bearbeitet werden, eine 178 Diskette in 9 Minuten, eine (volle) 720er in 36 Minuten.

für Benützung mit OPUS- Discovery, Anleitung: Version"run6":

Die Datei ist eingerichtet für eine Zeichenkette von 256 Z. pro Datensatz und bis zu 708 Datensätzen bei 178 kb oder 2832 bei einer auf 720kB formatierten Diskette. Alle Namen,die "RND" enthalten, haben das TOKEN- RND! **Vorsicht! Keine " (Anführungs und Schlußzeichen) verwenden, sonst erfolgt Fehlermeldung!** Ersatzweise ' oder ''(2mal) verwenden.

1) Einrichten einer Datei:
Die Daten werden im Editor geschrieben, bzw. in diesen geladen. Dann werden sie mittels Brightmode- R (Z. 8084) in ein Randomfile abgespeichert.
1.1) Nach Eingabe des Dateinamens,fragt der Rechner nach der Anzahl der Datensätze. Wird ENTER eingegeben, berechnet er sie selbst aus der Variablen a. Bei Angabe von 0 (null) stellt OPUS den ganzen restlichen Speicherplatz der Diskette zur Verfügung, bei -1 die Hälfte davon.Dies ist notwendig,wenn die Datei erweitert werden soll, da man nicht so leicht später erweitern kann.
1.2) Wird die Frage "AND" mit "j" beantwortet, springt der Rechner in den Editor zurück und das nächste Datenpacket kann in den Editor eingebracht und mittels Brightmode- 1 (Z. 8088) ans Ende der vorherigen Daten in obigem File gespeichert werden.
Wird nur ENTER eingegeben, schließt der Computer das Datenfile und geht in den Editor zurück.

2) Ergänzen und Ändern einer Datei:
2.1)Wenn die Datei vorher richtig dimensioniert worden ist (siehe 1.1), können mittels Brightmode- j (Z. 8068) am Ende des letzten Eintrags (POINT Eingabe notwendig) der Datei, neue Daten eingegeben oder bei anderer Wahl von POINT überschrieben werden. "AND" siehe wie bei 1.2 .
2.2) Einen zu ändernden Datensatz lädt man in Zeile 1 des Editor (S.3.1, Cursorposition Zeile 1, Spalte 1) und speichert ihn dann mittels Brightmode- j in das Randomfile zurück (Siehe 2.1).
VORSICHT ! der Editor muß ansonsten ganz leer sein, sonst wird der weitere Text mitübertragen und zerstört die folgenden Datensätze !

3) Aufruf eines Datensatzes:
3.1) mittels EXT- r- AND (Z. 3025) wird nach Beantwortung von "Dateiname?" und "POINT?" in Datensatz oder mehrere an die Cur-

sor- Position im Editor gesetzt. Es können beliebig viele Datensätze (jeweils zu 4 Zeilen) in den Editor gebracht werden,sowie weiter fortlaufend aufgerufen werden. ENTER bei Frage POINT liefert automatisch die nächsten Daten. Wird "Nummer?" mit "j" beantwortet, dann wird die Pointnummer angezeigt.
3.2) mittels EXT- r- AT (Z. 3022) kann nach erstmaliger Wahl von 3.1) ein weiterer Datensatz geladen werden, ohne wieder den Dateinamen angeben zu müssen.

4) Ausdrucken einer Liste,auf Wunsch mit Nummern der Datensätze: Mittels Brightmode- p (Z. 8128) wird die ganze Liste oder ein Teil davon direkt von der Diskette ausgedruckt. Wird "Nummer?" mit "j" beantwortet, dann werden die Pointnummer mit ausgedruckt und die einzelnen Datensätze können dann anhand der Nummer gefunden und aufgerufen werden.

5) 5- spaltige Namensliste mit Nummern:
Mittels Brightmode- i (Z. 8058) kann eine Namensliste (Sp.12-23) oder ein Teil davon 5- spaltig in den Editor geladen und von dort ausgedruckt werden. Am Anfang der Zeile steht jeweils eine Nummer, die für den ersten Namen gilt. Der Namen rechts daneben hat jeweils die nächste Nummer.

6)EXT-r-THEN: komfortable Suchroutine (FIND). Diese Routine findet jedes Wort nach Eingabe des Namens der Datei, der Datensätze in denen gesucht werden soll und des Suchwortes. Ein gefundener Datensatz wird angezeigt und kann mit "p" an die Stelle des Cursors in den Editor gebracht und dort weiter verwendet werden, anschließend wird weiter gesucht, ENTER sucht weiter ohne daß der letzte Datensatz in den Editor kommt.
6.1) EXT-r-TO: für einen zweiten Suchvorgang kann hier nur mit Nennung des Suchwortes weitergemacht werden.

Herbert Hartig
Postfach 147, 8938 Buchloe

Currah Microspeech, Sprache und Sound aus dem TV-Lautsprecher bei allen Programmen 30,-DM

Interface 1, kaum benutzt 40,-DM

Vierfach-ISO-ROM für IF 1 u. Disciple, mit Backup-, Monitor, Basic-Toolkit- u. Normalrom, absturzfreie Umschaltung 40,-DM

TRI-STEP, Steuerinterface für den Spectrum, treibt bis zu 7 Ausgänge (z.B. Lämpchen) oder 3 Schrittmotore (z. B. XY-Fahrtisch) Spannungsversorgung über den Spectrum bis 0,8 A, exterener Spannungsanschluß bis 3 A. mit Beispielsoftware in Basic, Gerät fertig aufgebaut und getestet, mit Software zum Ansteuern eines XY-Tisches. Auch Eisenbahnsteuerung möglich ! 45,-DM

SPUC Hefte Januar 86 bis 6/92; PROFICLUB 26 Hefte ,
CK 11/85, 4/5-86, 6/7-86, 12/1-86/87, 2/3-87, 4/5-87
Happy Computer 12/84, 1+3+8+9+10+12/85, 1+2+3+5+6/86, 3+5/87
2 Sonderhefte Sinclair von Happy Computer (SH 1 und 1/85)
ZX-Computing 12/85, 1+4/86, 1+2+3+4+5+10/87 Crash 1+3/89
Sinclair User 7/86, 1+3/87, 4/88 Your Sinclair 4/87, 1+3+4/88
ZX-USER Group 7/8+9/10+11/12-84 Your Computer 12/84, 12/85
alle Hefte zusammen 100 DM

Alle Preise VB zzgl. Portokosten

Hartmut Schwinty, Liebigstr. 5, 4600 Dortmund 1, Tel. 0231/123109

GUNTHER MARTEN NEUE STR. 3 2900 OLDENBURG TEL. 0441 - 17976

Hallo Leute, Oldenburg, den 26.07.92

ca. 100 mal hat Rolf Knorre unser Info zusammengestellt! Eine tolle Leistung....., aber wie sollen wir die 200ste Ausgabe erreichen wenn relativ wenig Beiträge geschrieben werden? Also ran, schreibt einfach drauf los..... Karl-Heinz Meander hat im letzten Info einige gute Vorschläge gemacht. Die Information von Fritz-Johannes Carstenser bezüglich der HD - Disketten ist ein "echter" Hammer! Ich bin ja gespannt wie die Industrie bzw. die Disketten-User reagieren. In diesem Beitrag wurden die DTP - Zeichensätze "Orator" und **"Oratorbold"** genutzt. Beide Zeichensätze worden von Wolfgang Haller (Köln) erstellt und eignen sich besonders sofern ein Text verkleinert werden soll. Demnächst werde ich die Files der DTP - Serie (DTP LG) auf Cassette ziehen und an Ludwig Halbritter senden. **Rupert Hoffmann:** Vielen Dank für die "Blumen" im Info 7 (100).

VERKAUFE:

1 ECB - ADAPTER MIT EINIGEN EPROMS 50,- DM

1 VERBINDUNGSKABEL FÜR INTERFACE 1 + MICRODRIVE 10,- DM

10 DISKETTEN 3.0 FÜR 10,- DM

1 DATENRECORDER (PHILIPS) OHNE NETZTEIL FÜR 12,- DM

1 ANTISTATIK - BILDSCHIRMABDECKUNG (EASY - EYES 22,5 x 30 CM) 4,50 DM

1 NETZTEIL 9 V + 1A FÜR 9,- DM

1 SPECTRUM (48er) MIT 80K IM ACRYLGLASGEHÄUSE MIT PROFITASTATUR! JOYSTICKINTERFACE MIT ANSCHLUß (EINGEBAUT!) 150,- DM

1 BLAUPUNKT AUTORADIO "HAMBURG SQM 24" FÜR 150,- DM

4 MICRODRIVE - CARTRIGES A 4,50 DM

1 BUCH "ZX SINCLAIR - SPECTRUM" VON MC.LEAN / WILLIAMS 3,- DM

ORIGINAL - KASSETTEN:

MAKE A CHIP 3,- DM • • ADRESS - MANAGER OCP 2,50 DM • • ASSEMBLERTOOLS 2,- DM • • CHEQUERED FLAG (PSION) 1,- DM • • CAULDRON II (SPIEL) 5,- DM • • **THRILLER - PACK (6 GAMES):** A VIEW TO A KILL, FRIDAY THE 13TH, CODENAME MAT II, THE PYRAMID, TEST MATCH, BEAKY AND THE EGGSNATCHERS FÜR 6,- DM

ALLE PREISE + PORTO!

ACHTUNG: SUCHE FÜR MEIN 48er SPECTRUM EIN (GÜNSTIGES) VIDEOINTERFACE MIT ANLEITUNG!

Bis demnächst

Günther

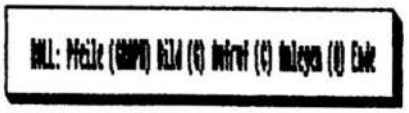
Günther

Günther Marten Neue Straße 3 W - 2900 Oldenburg Telefon 0441 - 17976

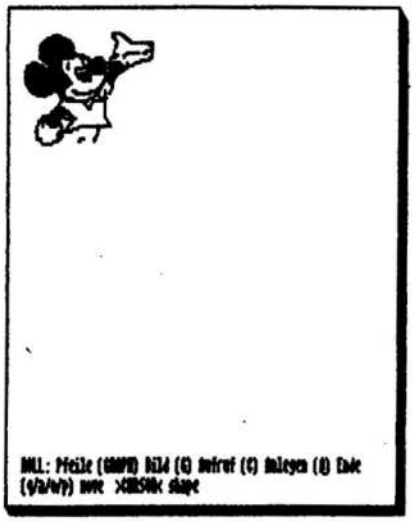
DTP LEICHT GEMACHT 9 ROLL UND RENUMBER

Damit wir den Einstieg finden, sollte der Speicherinhalt von DTP - LEICHT GEMACHT (z.B. TEIL 7) geladen werden. MIT "G" (GET) und Enter wird DTP wieder aktiviert.

•RENUMBER (SEITE 26) : Mit der Funktion "Renumber" werden Textblöcke im Typliner-Modus neu nummeriert. Dies kann bei umfangreichen Layouts vorteilhaft sein, um den Text in eine neue Reihenfolge zu bringen. START: Nachdem wir uns im Typliner-Modus befinden geht es mit einem Tastendruck auf "R" weiter. Oben links (Bild 1) wird jetzt der Renumber-Modus angezeigt sowie der aktuelle Block. Mit "Enter" sollte als



erstes ein Block ausgesucht werden der umnummeriert werden soll. Wenn kein Block geändert werden soll, solange Enter drücken bis der Typ-Modus erscheint! Mit Taste "N" wird jetzt ein Block angewählt mit dem "getauscht" werden soll. Nun sollte solange Enter gedrückt werden bis der Typ-Modus erscheint. Wenn jetzt die Taste "V" gedrückt wird, baut sich der Bildschirm in geänderter Reihenfolge auf. Mit den Tasten "N" sowie "M" könnt Ihr nun zwischen den Blöcken hin und her schalten. Der aktuelle Block sowie Text wird auf der linken Seite des



Bildschirms angezeigt. Jetzt entweder "P" bzw. "D" für den Probeausdruck drücken oder mit Hilfe von "Space" abbrechen. Mit Taste "E" geht es direkt in den Text-Modus von Wordmaster. •ROLL: Roll! ist eine DTP-Routine. Sie wurde von Walter Sperl für DTP geschrieben und

befindet sich auf dem Datenpack II. Mit Roll! ist das Pixelweise scrollen von DTP-Grafiken in alle vier Richtungen möglich. Roll! wird als File in den Speicher von DTP geladen. Es sollte sich natürlich auch ein Grafikfile von Euch im Speicher befinden. Mit "G"(et), roll eingeben und Enter wird Roll! aktiviert. Es erscheint (siehe Bild 2) das Menue von Roll! G = AUFRUF (GRAFIK) • C = ANLEGEN (GRAFIK) • Q = ENDE • Taste "G" drücken, Grafikname eingeben und Enter drücken. Nun erscheint Euer Grafikfile (Bild 3) auf dem Bildschirm. Mit den Pfeiltasten könnt Ihr die Grafik an jede Stelle des

Bildschirms bringen. Anschließend könnt Ihr die Grafik abspeichern bzw. anlegen. Taste "C" drücken, Namen eingeben und Enter drücken. Jetzt habt Ihr die Möglichkeit die Bildschirmgröße mit den Pfeiltasten festzulegen. Mit Enter wird der Ausschnitt fixiert. Euer Grafikfile befindet sich nun im Speicher von Wordmaster. Roll! bietet Euch noch eine weitere Möglichkeit. Ihr könnt auch mehrere Grafiken nacheinander in Roll! aufrufen und somit ein komplett neues Grafikfile (Bild 5) erstellen. Hinweis: Sollte die Hindergrundfarbe (PAPER) nicht Eurer Vorstellung entsprechen, so kann diese im Textmodus von Wordmaster (DTP LG TEIL 5) geändert werden. •_• ENDE •_• Im nächsten Teil geht es um die Lettermat - Fonts. Bis dahin wünsche ich noch viel Spaß mit DTP.

G. Marten Oldenburg, 14. 06. 92

Klaus Gürtler
Rudolf-Breitscheid-Str. 46
O-6902 Jena-Lobeda

Hallo Spectrumfreunde !

Heute nun Teil 4 der Art-Studio-Version für Beta Disk. Eigentlich wollte ich an dieser Stelle mit den eigentlichen Zusatzprogrammen fortsetzen, da es aber inzwischen über das Clubinfo und per Post einige Fragen zu den bisherigen Teilen gab, möchte ich darauf erst einmal eingehen und anschließend noch einmal eine Kurzzusammenfassung des bisher gesagten bringen.

Zu den Fragen von Karl Heinz Meander :

1. Art-Studio für Beta-Disk läuft bei mir auf einem 48K Spectrum mit Original-Basic-ROM (Issue 4A). Den HDT-ROM hatte ich nur einmal erwähnt, um alternative Lösungsmöglichkeiten anzudeuten.
2. Der Unterprogrammaufruf CALL #802 (hex) bzw. CALL 2050 (dez) ist zB. dem Buch entsprechend Literaturangabe (1) im Teil 1 (Info Nr. 98) auf Seite 47 zu entnehmen. Diese Adresse 2050 ist der zentrale Eintrittspunkt für alle Ladevorgänge im Spectrum, egal ob LOAD, MERGE oder VERIFY. Es ist nicht der Eintrittspunkt für einen Warmstart. Ich hoffe, ich habe mich da im ersten Teil nicht mißverständlich ausgedrückt.
3. Das kurze Maschinenprogramm "reset" (Listing 2 bzw. 3), das für die sichere Rückkehr ins Basic sorgen soll, habe ich aus einem Programm namens "Softreset" entnommen. Der Autor ist mir leider unbekannt. Das Programm "Softreset" leitet den Tastaturinterupt des Spectrum über eine eigene Mc-Routine, in der eine bestimmte Tastenkombination überprüft wird. Liegt diese Tastenkombination vor, wird ein Systemwarmstart mit eben jenem Programm nach Listing 2 und dem JP #1303 (hex) am Ende ausgeführt. Ich habe diese Routine auch anderweitig schon häufig verwendet und hatte mit ihr bisher keine Probleme.

Voraussetzung ist natürlich bei Anwendung solcher Routinen daß unsere ROMs übereinstimmen und an den entsprechenden Adressen auch die richtigen Programme stehen. Da ich mich jedoch auf den Original-ROM beziehe und auch Übereinstimmung zum Buch nach (1) vorliegt, müßte eigentlich bei allen 48K Speccis alles klargehen. Bei 128K Speccis im 48K-Mode bin ich mir da nicht sicher. Um alle Zweifel auszuschließen, bringe ich in den Listings 14 und 15 einen kurzen Ausschnitt der Programme, die ab den Adressen #802 (hex) und #1303 (hex) stehen müßten.

Nun noch eine kurze Zusammenfassung der bisherigen Bearbeitungsschritte :

1. Original Art-Studio laden und konfigurieren, den konfigurierten File abspeichern.
2. Spectrum Reset, CLEAR 25999 : LOAD "studio_mc" CODE 26000
   POKE 35080,195 : POKE 35081,106 : POKE 35082,94
   ("studio_mc" ist der konfigurierte, gespeicherte Originalmaschinencode)
3. SAVE "artstudio" CODE 26000,30672
4. Spectrum Reset, Listing 3 eingeben und starten
5. Spectrum Reset, Listing 4 eingeben und starten
   Achtung: In Zeile 20 von Listing 4 muß es "artstudio" statt "studio_mc" heißen, da unter 3. mit "artstudio" abgespeichert wurde !
6. Durch 5. wird Art-Studio gestartet. Im File-Fenster "LOAD next file" wählen --) es meldet sich Basic mit OK.
7. Mit RANDOMIZE USR 34830 ins Art-Studio zurück, eine kleine Testgrafik erstellen und im Filefenster "VERIFY next File" wählen --) es meldet sich Basic mit OK.
8. Mit RANDOMIZE USR 34830 ins Art-Studio zurück, die Grafik muß noch

vorhanden sein.

9. Listing 6 eingeben und starten. Es werden die Bytes für die neuen Fenstertexte eingegeben (siehe Tabelle im Teil 2).
10. Maschinencode mit neuen Texten abspeichern :
    SAVE "artstudio2" CODE 26000,30672
11. Spectrum Reset, Listing 7 eingeben und starten, es meldet sich Art-Studio, Filefenster öffnen , es erscheinen die neuen Texte.
12. "LOAD Diskfile" wählen --) es meldet sich Basic mit OK.
13. POKE 32656,0 : POKE 32657,0 : POKE 32658,0 : POKE 32659,0
14. Endgültigen Mc auf Diskette abspeichern :
    RANDOMIZE USR 15363: REM: SAVE "artbd" CODE 31232,30770
15. Listing 11 (Ladeprogramm 1) eingeben und auf Diskette abspeichern :
    RANDOMIZE USR 15363: REM: SAVE "ARTBD.0" LINE 10
16. Listing 13 (Bildlöschprogramm) eingeben und starten, der File "artcls" CODE wird abgespeichert.

So, nun kanns richtig weitergehen. Der Stand des Maschinencodes "artbd" ist nun so, daß bei allen Filefunktionen, egal ob Band oder Disk, außer bei "SAVE file" (aufs Band), ein Austritt aus Art-Studio in Form eines Sprungs zur Adresse 24170 erfolgt. Auf dieser Adresse beginnt das zusätzliche Maschinenprogramm. Da der Bildspeicher von Artstudio ab der Adresse 24320 beginnt, verbleiben für den Maschinencode nur 24320-24170+1=151 Byte. Das ist natürlich viel zu wenig, und man muß nach weiteren freien Speicher Ausschau halten. Doch damit sieht es sehr schlecht aus. Der Maschinencode "artbd" belegt den Adressraum von 31232 bis 31232+30770=62002. Der verbleibende Speicher bis 65535 wird von Art-Studio zeitweise auch bei verschiedenen Funktionen benutzt. Die Lösung die ich aus dieser Speichermisere gefunden habe sieht so aus : Wird eine Diskettenfunktion ausgeführt, so wird der Speicher ab #F800 (hex) bis #FBFF (hex), das ist 1 KByte , auf die Diskette ausgelagert und der für die Diskettenfunktionen notwendige Maschinencode auf die Adresse #F800 (hex) geladen. Nach Beendigung der Diskettenfunktion wird der ursprüngliche Speicherzustand wieder hergestellt, indem der ausgelagerte Speicherbereich wieder zurückgeholt wird. Mit dieser Methode läßt sich ausreichend Platz für zusätzliche Programme schaffen. Der ausgelagerte Speicherbereich wird auf der Diskette in der Spur 0 ab Sektor 10 gespeichert. Die Sektoren 10 bis 15 der Spur 0 werden von TRDOS nicht benutzt und nicht verwaltet, so daß das Auslagern die Diskettenkapazität nicht einschränkt. Eine einschränkende Bedingung muß allerdings genannt werden : Bei der Arbeit mit Art-Studio und der Benutzung von Diskettenfunktionen muß im aktuelen Laufwerk eine Diskette sein, die auch das Programm und nicht nur zB. Bildfiles oder Zeichensätze enthält. Anderenfalls könnte der Maschinecodeteil mit den Diskettenfunktionen nicht nachgeladen werden. Dieser Sachverhalt wird vom Programm selbst überprüft. Sollte mal die falsche Diskette im Laufwerk sein, wird die Diskettenfunktion gar nicht erst ausgeführt.
Doch nun zurück zur Adresse 24170, wo die zusätzlichen Programme beginnen sollen. Als erstes muß untersucht werden, ob es sich um den Aufruf einer Disketten- oder Bandfunktion handelt. Das Listing 16 zeigt den Maschinencode "artbdl", der sich im Speicher zwischen 24170 und 24320 befindet. Die Unterscheidung, ob Band- oder Diskfunktion angewählt wurde, erfolgt derart, daß bestimmte Bits des Bildspeichers (der ab 16384) überprüft werden. Diese Bits befinden sich im Bildbereich, indem das Filefenster aufgemacht wird. Da eine ausgewählte Funktion im Filefenster invers dargestellt wird, ist ein entsprechendes Bit in dieser Zeile des Filefensters neben dem Text der Funktion gesetzt. Bei nicht angewählten Funktionen ist die Schrift schwarz und die Umgebung der Schrift weiß, das entsprechende Bit also nicht gesetzt.
In Zeile 440 von Listing 16 wird als erstes das Register A zwischengespeichert. Sollte es sich um eine Bandfunktion handeln, so beinhaltet A die Information, ob ein Header oder ein Datenblock gespeichert werden soll. In Zeilen 450 bis 530 werden einige Bildspeicheradressen

ausgelesen und der oben erwähnte Bittest durchgeführt. Wird eine Bandfunktion erkannt wird zur Marke RETAPE (Adresse #5E9D) verzweigt. Dort wird das Register A wieder restauriert und das Unterprogramm auf Adresse #802 aufgerufen. Erinnert Euch bitte, daß wir genau diesen Unterprogrammaufruf im Originalmaschinencodeteil entfernt haben und an diese Stelle den Sprung nach 24170 gesetzt haben (Teil 1 des Artikels). Um die Bandfunktionen ordnungsgemäß ausführen zu können, müsen wir das Unterprogramm nun hier wieder einfügen. Nach dem Unterprogramm erfolgt in Zeile 800 die Rückkehr ins Art-Studio-Programm.
Haben die Bittests ergeben, daß es sich um den Aufruf einer Diskettenfunktion handelt, geht es in der Zeile 520 bei der Marke STACK weiter. Genau hier finden wir das kleine Maschinenprogramm "reset" wieder (Listing 2 im Teil 1), das für die Rückkehr ins Basic sorgt. Ich habe diesen Austritt aus dem Programm bewußt weiter benutzt, um später die Möglichkeit zu haben jederzeit in das Programm von Basic aus eingreifen zu können.
Das Programm wird von Basic aus durch RANDOMIZE USR 24202 , das ist ein Sprung zur Marke ENTRY2 in Zeile 660, fortgesetzt. Im Basicprogramm Listing 17 findet man diesen Befehl in Zeile 10. Dieses Programm wird durch GOTO 1 gestartet, nachdem eine Diskettenfunktion im Filefenster gewählt wurde und Basic sich mit OK gemeldet hat. Es darf auf keinen Fall mit RUN gestartet werden, denn dadurch würde der Bildschirm gelöscht werden, und es könnte nicht mehr ermittelt werden, welche Funktion im Filefenster ausgewählt wurde. Ab der Marke ENTRY2 wird das Unterprogramm A2INI aufgerufen, das den Speicherbereich #F800 (hex) bis #FBFF (hex) wie oben beschrieben auf Diskette rettet und den Maschinencode "artbd2" in Speicher ab #F800 (hex) lädt. Auf "artbd2" gehe ich im nächsten Teil näher ein.
In den Zeilen 690 bis 730 wird überprüft, ob der Code "artbd2" ordnungsgemäß geladen wurde. Der Code "artbd2" beginnt mit zwei Testbytes #55 und #AA. War der Ladevorgang in Ordnung wird in Zeile 740 zum Code "artbd2" verzweigt. Ist ein Ladefehler festgestellt worden, geht es in Zeile 760 mit RET zurück ins Basiclisting 17 zur Zeile 20. Von hier aus wird durch den Befehl RANDOMIZE USR 24275 erneut in Code "artbd1" zur Marke SECRD in Zeile 1040 eingetreten. In den Zeilen 1040 bis 1130 wird der durch das Unterprogramm A2INI ausgelagerte Speicherbereich #F800 bis #FBFF wieder von der Diskette in den Speicher zurückgeholt. Mit dem RET-Befehl in Zeile 1140 kommen wir zurück in Basiclisting 17 zu Zeile 30. RANDOMIZE USR 34830 in Zeile 40 von Listing 17 ist der schon öfter benutzte Wiedereintritt ins Artstudio.
Das Unterprogramm A2INI in Listing 16 belegt die Zeilen von 820 bis 1010. Ich möchte hier nicht auf jeden Befehl einzeln eingehen, denn das Verständnis des Programms setzt eine genaue Kenntnis der Beta-Disk Funktionsaufrufe voraus. Ich möchte hierzu auf den ausführlichen Beta-Disk-Artikel im Februarinfo von 1991 verweisen. Dieser Artikel war mir eine große Hilfe. Sollte es jedoch noch Rückfragen geben, bin ich gern zu jeder Diskussion bereit.
Ich denke, daß ich mit dem nächsten Teil das ganze Projekt abschließen kann. Es hat mich gefreut, daß der Artikel bisher schon auf reges Interesse gestoßen ist.
Wer die Listings nicht abtippen möchte, schon wegen der möglichen Fehler die sich dabei einschleichen könnten, kann die fertigen Basic- und Mc-Files auch in unser PD-Bibliothek oder bei mir (bitte eine Kassette und 5,-DM für Porto und Verpackung beilegen) abfordern. Den Hauptmaschinencodeteil von Art-Studio muß sich allerdings, schon aus urheberrechtlichen Gründen, jeder selbst konfigurieren und entsprechend für Beta-Disk modifizieren.
Für die Eingabe des Maschinencodes nach Listing 16 kann das Programm nach Listing 18 benutzt werden. Das Basicprogramm Listig 17 muß mit RANDOMIZE USR 15363 : REM : SAVE "ARTBD. 2" LINE 40 auf Diskette abgespeichert werden.
Soviel für heute. Tschüß und **immer ein Bit in Reserve**

Euer Klaus

Listing 14 :

```
0802    CD 56 05  CALL #556
0805    D8        RET C              ;Return bei kein
                                     ;Fehler
0806    CF        RST 8              ;Meldung:
0807    1A        DEFB #1A           ;Tape loading error
0808    DD 5E 0B  LD E,(IX+#0B)      ;Laenge aus gelade-
080B    DD 56 0C  LD D,(IX+#0C)      ;nen Header holen
        .......
```

Listing 15 :

```
1303    76          HALT             ;auf Interupt warten
1304    FD CB 30 4E RES 5,(IY+1)     ;bereit fuer neue Taste
1308    FD CB 30 4E BIT 1,(IY+48)    ;eventuell benutzten
130C    C4 CD 0E    CALL NZ,#ECD     ;Printerbuffer loeschen
130F    3A 3A 5C    LD A,(ERRNR)     ;Errornummer holen
        ......
```

Listing 16

```
 10 ;************************
 20 ;*       artbd1         *
 30 ;*    ART - STUDIO      *
 40 ;* Erweiterung fuer    *
 50 ;*    BETA - DISK       *
 60 ;*       Teil 1         *
 70 ;************************
 80
 90 ;Stand 13.12.91
100
110 TLFISF EQU  18062        ;Tape Load File
120 ;                        ;od. Save Font
130 TVFILF EQU  18126        ;Tape Verify File
140 ;                        ;od. Load Font
150 TMFIVF EQU  20014        ;Tape Merge File
160 ;                        ;od. Verify Font
170 DLFIBF EQU  16847        ;Disk Load File
180 ;                        ;od.schwarze Umge-
                             ;bung bei Font
190 DLF    EQU  18946        ;Disk Load Font
200 DSF1   EQU  19042        ;Disk Save Font 1
210 DSF2   EQU  19019        ;Disk Save Font 2
220 DSFIBF EQU  18735        ;Disk Save File
230 ;                        ;od.schw.Umgeb.Font
240 DMFIBF EQU  18831        ;Disk Merge File
250 ;                        ;od.schw.Umgeb.Font
260
270 BDNAME EQU  #5CDD        ;Sys.var.Filename
280 EDITOR EQU  #1303        ;Basiceditor
290 RETALO EQU  #940B        ;zu Art-Studio
300 ;                        ;bei Recorderzugr.
310 BDON   EQU  #3C06        ;DOS einschalten
320 BDFKT  EQU  #3BFD        ;BD Funktionsruf
330 INIT   EQU  0            ;BD initialisieren
340 WRTFKT EQU  6            ;Sektor schreiben
350 LOAFKT EQU  14           ;File Load
360 REAFKT EQU  5            ;Sektor lesen
370 RAMTOP EQU  #5CB2
```

```
5C3D                300 ERRSP  EQU  #5C3D
                    390
5E6A                400        ORG  24170          ;RAMTOPneu=24159
                    410
                    420 ;Ermitlung ob Tape-Befehl --)inverses Feld
                    430 ;                          im ARTST. Fenster
5E6A F5             440        PUSH AF
5E6B 3A3E46         450        LD   A,(TLFISF)
5E6E 17             460        RLA
5E6F 382C           470        JR   C,RETAPE
5E71 3ACE46         480        LD   A,(TVFILF)
5E74 17             490        RLA
5E75 3826           500        JR   C,RETAPE
5E77 3A2E4E         510        LD   A,(TMFIVF)
5E7A 17             520        RLA
5E7B 3820           530        JR   C,RETAPE
                    540
                    550 ;es ist ein Disk-Befehl
                    560
5E7D 2AB25C         570 STACK  LD   HL,(RAMTOP)    ;Stackkorrektur
5E80 2B             580        DEC  HL
5E81 F9             590        LD   SP,HL
5E82 2B             600        DEC  HL
5E83 2B             610        DEC  HL
5E84 223D5C         620        LD   (ERRSP),HL
5E87 C30313         630        JP   EDITOR         ;zu Basic
                    640
                    650 *D+
24202 CDA45E        660 ENTRY2 CALL A2INI          ;F800-FBFF retten
                    670 *D-
                    680 ;                           und artbd2 laden
5E8D 3A00F8         690        LD   A,(#F800)      ;artbd2 richtig
5E90 FE55           700        CP   #55            ;geladen ?
5E92 2008           710        JR   NZ,RETURN
5E94 3A01F8         720        LD   A,(#F801)
5E97 FEAA           730        CP   #AA            ;55 AA steht am
5E99 CC02F8         740        CALL Z,#F802        ;Anfang von artbd2
                    750
5E9C C9             760 RETURN RET
                    770
5E9D F1             780 RETAPE POP  AF
5E9E CD0208         790        CALL #802           ;alle Band-LOADs
5EA1 C30B94         800        JP   RETALO
                    810
5EA4 CD063C         820 A2INI  CALL BDON           ;DOS einschalten
5EA7 E5             830        PUSH HL
5EA8 0E00           840        LD   C,INIT         ;Fkt. Init
5EAA CDFD3B         850        CALL BDFKT          ;Fkt. ausfuehren
5EAD 2100F8         860        LD   HL,#F800       ;ab hier auslagern
5EB0 110A00         870        LD   DE,10          ;Track 0,Sekt.10
5EB3 0604           880        LD   B,4            ;4 Sekt.= 1KByte
5EB5 0E06           890        LD   C,WRTFKT       ;Fkt. Schreiben
5EB7 CDFD3B         900        CALL BDFKT
5EBA 21EA5E         910        LD   HL,ARTBD2      ;Adr. Filename
5EBD 11DD5C         920        LD   DE,BDNAME      ;Name in Sysvar.
5EC0 010900         930        LD   BC,9           ;Name + Typ
5EC3 EDB0           940        LDIR
5EC5 AF             950        XOR  A
```

```
5EC6 32105D     960         LD   (#5D10),A     ;ges. File lesen
5EC9 3C         970         INC  A
5ECA 2100F8     980         LD   HL,#F800      ;nach #F800
5ECD 0E0E       990         LD   C,LOAFKT      ;Fkt. File lesen
5ECF CDFD3B    1000         CALL BDFKT
5ED2 C9        1010         RET
               1020
               1030 *D+
24275 CD063C   1040 SECRD   CALL BDON          ;DOS ein
               1050 *D-
5ED6 E5        1060         PUSH HL
5ED7 0E00      1070         LD   C,INIT        ;Fkt. Init
5ED9 CDFD3B    1080         CALL BDFKT
5EDC 2100F8    1090         LD   HL,#F800      ;Zieladresse
5EDF 110A00    1100         LD   DE,10         ;Track 0,Sekt.10
5EE2 0604      1110         LD   B,4           ;4 Sekt.
5EE4 0E05      1120         LD   C,REAFKT      ;Funktion read
5EE6 CDFD3B    1130         CALL BDFKT
5EE9 C9        1140         RET
               1150
5EEA 61727462  1160 ARTBD2  DEFM "artbd2  "
5EF2 43        1170         DEFB "C"
               1180 *D+
2430700        1190         NOP
```

Listing 17 : diese Basicprogramm ist während der Arbeit mit Art-S
Speicher und muß mit
RANDOMIZE USR 15363 : REM : SAVE "ARTBD.2" LIN
abgespeichert werden.

```
10 RANDOMIZE USR VAL "24202"
20 RANDOMIZE USR VAL "24275"
30 BEEP VAL "1",VAL "20"
40 RANDOMIZE USR VAL "34830"
```

Listing 18 : Eingabehilfe für Listing 16

```
500 LET ADR = 24170      : REM 1.Adresse von "artbd1"
510 INPUT "MCODE : ";A$ : REM 2 Zeichen, Großbuchstaben
520 LET X = 0 : LET Y = 0
530 IF A$(1) = "A" THEN LET X=16*10
540 IF A$(1) = "B" THEN LET X=16*11
550 IF A$(1) = "C" THEN LET X=16*12
560 IF A$(1) = "D" THEN LET X=16*13
570 IF A$(1) = "E" THEN LET X=16*14
580 IF A$(1) = "F" THEN LET X=16*15
590 IF X)0 THEN GOTO 610
600 LET X=16*VAL A$(1)   : REM bei Ziffern
610 IF A$(2) = "A" THEN LET Y=16*10
620 IF A$(2) = "B" THEN LET Y=16*11
630 IF A$(2) = "C" THEN LET Y=16*12
640 IF A$(2) = "D" THEN LET Y=16*13
650 IF A$(2) = "E" THEN LET Y=16*14
660 IF A$(2) = "F" THEN LET Y=16*15
670 IF Y)0 THEN GOTO 690
680 LET Y=VAL A$(2)      : REM bei Ziffern
690 LET X=X+Y
700 PRINT ADR;"  ";A$;"  ";X
710 POKE ADR,X
720 LET ADR=ADR+1:IF ADR=24307 THEN STOP:REM letzte Adr.
730 GOTO 510
```

Hallo Spectrumfreunde!

Wie es scheint, ist ein Beitrag in der Form eines allgemeinen doch sehr nützlich. Es freut mich, das es eine solche Reaktion auf den Artikel über den Diskettenlocher gab.

Besonderen Dank deshalb an Fritz-Johannes Carstensen über seine Erfahrung mit der selbst präparierten 3.5" Diskette. Ein Beitrag nach genau meinem Geschmack. Lieber Fritz-Johannes, ich kann Dir in Deiner Meinung da nur recht geben, wenn ich sc sehe, welche Preise für solche Disketten verlangt werden.

Möglicherweise, hilft die allgemeine Verbreitung über diesen Umstand, das immer mehr Nutzer von HD Disketten sich lieber einen Locher zulegen, als die teueren Scheiben. Ich kann mir vorstellen, das sich der Preis dieses Lochers sehr bald amortisiert. Nicht das jetzt aber jemand glaubt, ich würde an dem Diskettenlocher etwas verdienen. Es ging mir nur darum, eine interessante Information weiterzugeben.

Wie dem auch sei, wäre mein +D in der Lage Disketten bis zu 1.44 MB zu formatieren, wäre ein solches Werkzeug schon in meinem Besitz! Eines meiner 3.5" Laufwerke hatte ich mir vorsorgehalber schon in der Version für 1.44 MB gekauft. Es war im Preis zu einem 800K Laufwerk nur etwa 25 DM teurer und deshalb habe ich bei dem Laufwerk zugegriffen!

Ein Danke desweiteren an Manfred Messerschmidt für seinen Beitrag über das Opussystem. Es werden hoffentlich noch weitere folgen. Dank auch für den DTP Tip. Gerade solche Tips sind Goldrichtig!. Weil ich von DTP spreche eine Frage: Hat einer der Clubfreunde sich eventuell ein Labelprint File mit dem DTP Pack erstellt? Wenn ja, ich würde gerne etwas näheres darüber in Erfahrung bringen. Aber bitte, falls es eine positive Antwort auf diese Frage gibt; das ganze als Beitrag im Info veröffentlichen.

Zum Schluß dieses Beitrags gibt es auch diesmal wieder eine kleine Beta Basic Prozedur, die ich schon oft beim entschlüsseln von Programmen die mit Farbcodes geschützt sind eingesetzt habe:

```
1  DEF PROC decolor
     LOCAL i,j
     FOR j = 16 TO 17
       FOR i = 0 TO 9
       strip
       NEXT i
     NEXT j
     FOR j = 18 TO 20
       FOR i = 0 TO 1
         strip
       NEXT i
     NEXT j
   END PROC
2  DEF PROC strip
     LOCAL a$
     LET a$ = CHR$ j+ CHR$ i
     ALTER (a$) TO ""
   END PROC
```

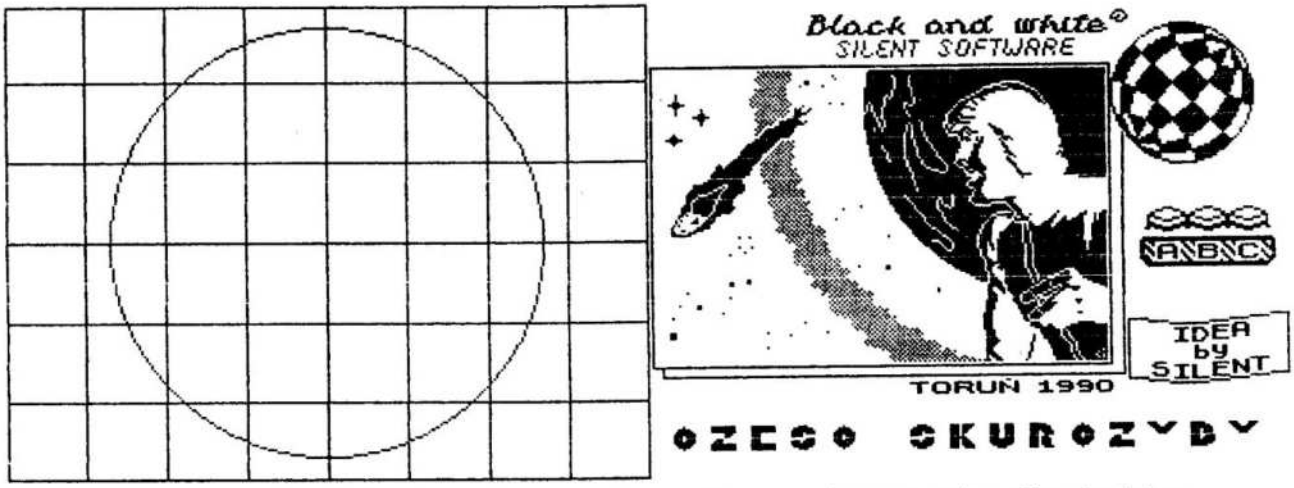
Karl-Heinz Meander
Am Schloßberg 19
8431 Hohenfels

Ludwig Halbritter
Augsburger Str. 4
8935 Fischach
Tel.:08236/495

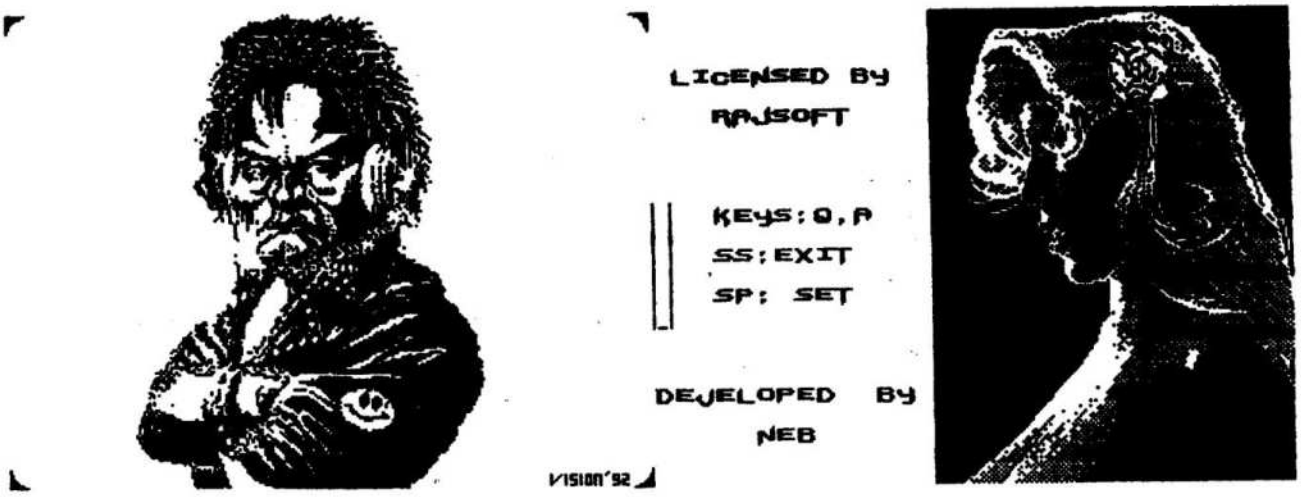
Fischach, 19.07.92

Hallo Spectrumfreunde,

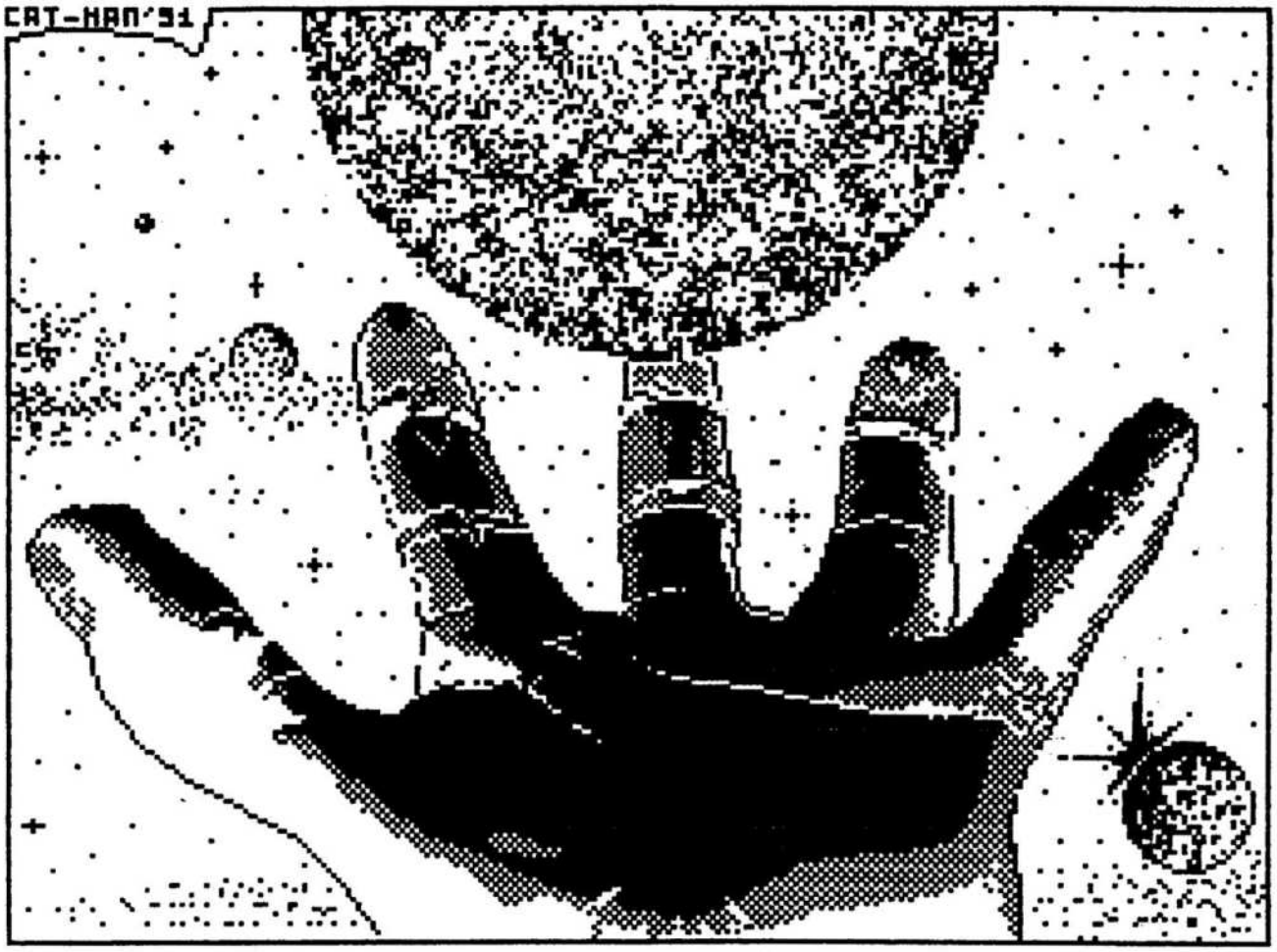
heute möchte ich das Programm HARDCOPY aus der PD-Bibliothek (Nr. 288) kurz vorstellen. Es stammt von Scott-Falk Hühn und arbeitet in der mir zur Verfügung stehenden Fassung mit dem +D-Interface zusammen.
Das Programm HARDCOPY ermöglicht eine COPY des Bildschirmes auf Papier ohne Verzerrung. Dabei kann aus folgenden Möglichkeiten gewählt werden: Normaldruck 1x1; Normaldruck 2x2; Graustufendruck 2x2; Normaldruck 1x1 (2 Screens nebeneinander). Zusätzlich kann jeder Ausdruck linksbündig, mittig oder rechtsbündig plaziert werden.
Als Beispiel nun zwei Screens nebeneinander, wobei der linke Screen als Testbild den verzerrungsfreien Ausdruck demonstriert.



Die rechte Grafik stammt aus einem Demo, ebenso wie die beiden folgenden. Es ist schon erstaunlich, was unser Speccy bei richtiger Handhabung ermöglicht.



Zum Abschluß noch einen Normaldruck 2x2.



Auch hier zeigt sich der verzerrungsfreie Ausdruck, die Kugel wird rund und nicht oval gedruckt.

So, das soll für dieses Mal genügen. Ich hoffe, die Screens begeistern Euch ebenfalls. Mir haben sie jedenfalls gezeigt, daß der Spectrum noch lange nicht tot ist.

Viele Grüße

Ludwig

RUPERT HOFFMANN
Steinwaldstr. 14
8591 FRIEDENFELS
Telefon: 09683/763

Well, liebe Spectrumfans,

auf meine Reportage im Jubiläumsinfo 100 habe ich von zwei treuen Spectrumusern Post erhalten, die sich für den angesprochenen Mausadapter interessierten. Natürlich habe ich Ihnen alles Wissenswerte darüber mitgeteilt. Ich denke aber, daß auch andere User ~~auch~~ sich dafür interessieren. Deswegen will ich auch darüber in diesem Info schreiben. Die o. g. User können dieses Kapitel überspringen, da sie das Mauskript schon haben. Ich glaube aber, daß die beiden User einverstanden sind, daß ich diesen Bericht hier noch einmal zum besten gebe.
Also, hier ist ER, der

Mausadapter

Zum Zeichnen von Glückwunschkarten benötigt man ein Zeichenprogramm mit Maus. Ich verwende seit geraumer Zeit das ADVANCED OCP ART STUDIO 128 mit AMX Mouse. Mit dieser Maus hatte ich ab und zu Probleme, sprich Aussetzer. Vielleicht lag daß daran, daß die AMX Mouse einige IC's beinhaltet, die evtl. etwas viel Strom (Ampere) benötigen. Nun hat das SPC-Mtglied Horst Döscher einen Mausadapter entwickelt, der an das Joystickport der OPUS angesteckt wird. Der Adapter hat eine Größe einer Streichholzschachtel und hat einen traditionellen schwarzen Sinclair-Look. Auf der einen Seite eine Buchse, und auf der gegenüberliegenden einen Stecker. Man kann daran z. B. die Geos-Maus anschließen. Ein Nachteil mag für einige User darin sein, daß in der OPUS zwei Drahtbrücken bzw. zwei Schaltdrähte zu verlegen sind. Aber anhand des beigefügten Bauplanes dürfte es für einen, der mit dem Lötkolben umgehen kann, eigentlich kein Problem sein. Im ADV ART STUDIO 128 muß im Installationsprogramm die Nr. 3 Kempston Joystick gewählt werden. Nach der Übertragung auf Diskette muß man im "studio1" folgende Änderungen im Programm vornehmen. In Zeile 10 muß vor dem CLear Format j;0 eingeben Zeile 40 wird gemacht zu Poke 26673,164 (erspart man sich die dämliche Abfrage; danke an Paule Heft 10/91 und WoMo im C-F)und Zeile 50 If peek 31999=2 then format "j";1 und die Zeile 60 Randomize usr "26000".
Daraufhin geht das Zeichnen ohne Aussetzer einfach hervorragend. Für den Preis von 25 DM ist es lohnenswert, sich diesen Adapter anzuschaffen.
Dieser Mausadapter ist erhältlich bei Horst Döscher, Amselweg 2/1, 7175 Vellberg. Tel. 07907/1653!

Noch etwas zu Horst. Er repariert Opus und alle 48er Spectrums (128er nicht) und andere Hardware. Außerdem brennt er auf Wunsch entsprechende EPROMs.

Jetzt wechseln wir das Thema, und gehen zum Schach über. Eine

letztendliche Zusammenstellung über die bisherigen Schachprogramme habe ich noch nicht fertig.
Aber heute will ich ein Schachprogramm besprechen, daß in die Aufstellung nicht reinkommt. Es hat den Titel

CHESS TUTOR

Dieses Programm ist von D.R. Horne aus dem Hause Artic Computing. Es ist kein normales Schachprogramm. Wie der Titel schon sagt, dient dieses Programm dazu, das Schachspiel zu erlernen. Man wird durch leider den englischen Text auf die Grundregeln des Schachs "gelehrt". Sehr gut finde ich, daß grafisch die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren aufgezeigt werden jedes Feld, daß eine Figur aus irgendeiner Position, gezogen werden kann.
Steigt man in die "volle" Spielpraxis, so bemerkt man gleich, daß die Spielstärken - sie umfaßt 3 - auf blutige Anfänger ausgelegt ist. Also gewinne ich ohne Probleme jedes Spiel. Allerdings muß der Autor keine Ahnung haben, was man am besten den Lernenden beibringen soll. Wenigstens bei Spielstärke 3 sollte man verdeutlichen, was eine gute Schacheröffnung alles ausmachen kann. In der Eröffnung , muß man die Figuren erst einmal entwickeln. Aber was macht Chess Tutor, in der größten Spielstärke zieht er anfangs fast nur alle Bauern nach vorne.

FAZIT: Dieses Programm verdient wegen der wirklich miserablen Eröffnungen nicht den Namen Tutor. Da man oft in jungen Jahren (ich war gerade 5 oder 6 Jahre) das Schachspiel erlernt, ist es auf dem deutschen Markt fehl. Oder beherrscht man da schon Englisch!?! Aber selbst für Erwachsene ist davon abzuraten!

So, bis zum nächsten Mal...!
Ein treuer Specci-User!!!

Rupert

Hallo Clubfreunde, lieber Rolf!

Was man so im Laufe der Zeit alles an Programmen auf Cassetten zusammenbringt ist schon erstaunlich. Wie schon in der Jubiläumsausgabe von mir zu lesen war (Kleine Grafik) bin ich immer noch dabei all meine Softwarecassetten ein wenig in Ordnung zu bringen. Das ist bei der großen Anzahl von Cassetten eine sehr zeitraubende Angelegenheit. Dazu kommt, wenn ich irgendein Programm entdecke, das ich dem Titel nach nicht einordnen kann, daß ich mich damit beschäftige. So vergehen oft Tage, bis ich mich wieder dem wesentlichen zuwende: Nämlich dem Katalogisieren dieser Cassetten.

Just auf der gleichen Cassette auf dem die "Kleine Grafik" gespeichert ist, befand sich ein Dateiprogramm, von dem mir weder der Autor noch die Qelle bekannt ist. Irgendwann habe ich mal eine Spectrum Softwareauflösung gekauft und in dem Wust der Cassetten war auch jene dabei.

Das Programm an sich ist nichts überragendes. Es ist aber sehr solide Aufgebaut und es hat mir nach Eingabe einiger Testdaten richtig Spaß gemacht mich damit zu beschäftigen. Die Aufmachung des Programms ist in der üblichen Art - Wieviele Felder, so viele Dimensionen erstelle ich - gemacht. Eines an dem Programm hat mir aber nicht gefallen, und das ist die Suchoption. Der gesuchte Eintrag muß genau mit dem im Feld gespeicherten übereinstimmen. Falls er im Array in Großbuchstaben steht findet der Spectrum ihn nicht wenn nach Kleinbuchstaben gesucht wird. Der Wortabstand muß genau stimmen und ein aus versehen am Ende des Eintrags eingetipptes SPACE bringt die Suchroutine total durcheinander.

Dazu kommt, daß der Suchstring genauso auszusehen hat, wie der gesuchte Eintrag. Nehmen wir an, der 157. Eintrag wäre Johann Babtist Lansing. Es ist anzunehmen, das man da schon nach kurzer Zeit nicht mehr weiß, habe ich J.B. Lansing im File - oder nicht. Tippt man nur Johann - oder Johann Baptist - ein, so wird diese Spectrumdatei den Eintrag auf keinen Fall finden und enttäuscht wird man sicher das Programm nicht mehr benutzen. Der Wert ist in dieser Hinsicht null!

Jetzt werdet Ihr sicher sagen, warum beschäftigst du dich mit so einem nutzlosen Programm!? Das ist eigentlich einfach zu erklären. Ich hätte gerne den alten Basicprogrammierer Geist wachgerüttelt. Es wird garantiert einige Leute geben, denen diese nicht besonders gute Suchroutine genau wie mir ein Dorn im Auge ist. Es geht mir darum, zu sehen ob da nicht verschiedene Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt werden um die Routine zu verbessern, wenn nicht sogar perfekt zu machen.

Mir ist Klar, daß viele keine Lust haben werden das Listing abzutippen. Manche werden es auf den Sommer schieben und andere wiederum werden sagen "es ist zu blöd sich mit einem solchen Basicprogramm abzugeben". Vieleicht ist aber doch der eine - oder andere bereit diese unkomfortable Suchroutine als eine Herausvorderung anzusehen. Ich bin sicher, ein aktives Suchen nach einer besseren Problemlösung würde auf jedenfall wie eine Frische Brise nach einer Flaute wirken!

Im Anschluß erlaube ich mir das Listing des Programms zur Kopie mitzusenden und hoffe, das sich ab dem September Info auf diesem Gebiet etwas tut. Bitte vergesst nicht, die Problemlösungen - egal welcher Art sie sein mögen - an Rolf zu senden (und sollten es hundert sein!).

Noch ein Hinweis zum Listing des Programms: Die Zeilen 9991 bis 9995 sind nicht relevant für das eigentliche Dateiprogramm. Sie dienten mir nur um besser LLISTEN zu können. Beim abtippen des Programms kann man getrost auf diese Zeilen verzichten.

Karl-Heinz Meander, Am Schloßberg 19, 8431 Hohenfels

7/7/92
LISTING FÜR SPECTRUM FILE

```
   1 REM FILE
   5 LET R=0: LET U=R: LET V=1
  10 BORDER V: PAPER V: INK 7: POKE 23658,8
 100 CLS : PRINT  INVERSE V;AT V,6;" H A U P T M E N U E"
 110 PRINT AT 5,6;"1:-DATEI EROEFFNEN"''TAB 6;"2:-DATEN EINGEBEN"''TAB 6;"3:-DATEN ABFRAGEN"'
'TAB 6;"4:-DATEN SUCHEN"''TAB 6;"5:-SPEICHERN"''TAB 6;"6:-LADEN"''TAB 6;"7:-PROGRAMM BEENDEN"
;# V;TAB 6;"WAEHLE EINE ZAHL"
 500 LET I$=INKEY$: IF I$="" THEN  GO TO 500
 510 IF I$<"1" OR I$>"7" THEN  GO TO 500
 520 IF R=U AND I$<>"1" AND I$<>"6" AND I$<>"7" THEN  GO TO 500
 530 BEEP .1,10: CLS : GO SUB (CODE I$-48)*1000: GO TO 100
1000 PRINT AT 7,7;"BIST DU SICHER?": PAUSE U: IF INKEY$="" THEN  GO TO 1000
1010 IF INKEY$<>"J" AND INKEY$<>"j" THEN  RETURN
1020 PRINT  INVERSE V;AT 10,6;" DATEI EROEFFNEN "
1030 INPUT AT 0,0;"ANZAHL DER FELDER (1-8) ";A: IF A<1 OR A>8 THEN  GO TO 1030
1040 DIM A(A): DIM B(A+V): DIM N$(A,10): LET T=U: FOR N=V TO A
1050 INPUT AT 0,0;"NAME FELD ";(N);" ? "; LINE N$(N)
1060 INPUT AT V,0;"LAENGE FELD ";(N);" ? ";A(N): IF A(N)>50 THEN  GO TO 1060
1070 LET B(N)=T: LET T=T+A(N): NEXT N: LET B(N)=T
1080 PRINT AT 16,2;"MAX.Anzahl Datenfelder = ";INT (((PEEK 23730+256*PEEK 23731)-29500)/T)
1090 INPUT "Wieviele brauchst Du? ";R: DIM A$(R,T): RETURN
2000 LET C=V
2010 IF A$(C,V)=" " THEN  GO TO 2100
2020 IF C=R THEN  GO TO 2500
2030 LET C=C+V: GO TO 2010
2100 PRINT AT 0,0;"DU HAST ";C-V;" VON ";R;" DATENSAETZEN"'"BELEGT"
2110 FOR N=V TO A: PRINT  INVERSE V;AT V+N*2,U;N$(N);AT V+N*2,12; FLASH V;"?": INPUT "(Max. "
;(A(N));" Zeichen)", LINE A$(C,B(N)+V TO B(N+V)): PRINT AT V+2*N,12;A$(C,B(N)+V TO B(N+V)): N
EXT N
2120 FOR F=V TO 150: NEXT F: IF C=V THEN  RETURN
2130 LET N=C
2140 IF A$(C)>=A$(C-V) THEN  RETURN
2150 LET X$=A$(C): LET A$(C)=A$(C-V): LET A$(C-V)=X$: LET C=C-V: IF C=V THEN  RETURN
2160 GO TO 2140
2500 CLS : PRINT  FLASH 1;AT 10,6;" D A T E I   V O L L ": FOR F=V TO 400: NEXT F: RETURN
3000 LET D=V: IF A$(V,V)=" " THEN  RETURN
3010 IF D=U THEN  LET D=V
3015 IF D-V=R THEN  LET D=D-V
3020 IF A$(D,V)=" " THEN  LET D=D-V
3030 GO SUB 9500
3040 IF OP=V THEN  LET D=D+V: GO TO 3010
3050 IF OP=2 THEN  LET D=D-V: GO TO 3010
3060 IF OP=3 THEN  RETURN
3070 IF OP=4 THEN  GO SUB 8E3
3080 IF OP=5 THEN  LET MD=V: GO SUB 9E3: IF D=U THEN  RETURN
3090 GO TO 3030
4000 FOR N=V TO A: PRINT  INVERSE V;AT N*2,9;N; INVERSE U;TAB 11;"- ";N$(N): NEXT N
4010 PRINT "IN WELCHEM FELD (1- ";A;")SUCHEN?"
4020 IF INKEY$="" THEN  GO TO 4020
4030 LET Y$=INKEY$: IF CODE Y$ < 49 OR CODE Y$ > 48+A THEN  GO TO 4030
4040 BEEP .1,10: LET Z=VAL Y$: PRINT '"IN FELD ";Z;" WELCHES SUCHWORT?": DIM Z$(V,A(Z)): INPU
T  LINE Z$(V)
4044 CLS : LET K=V
4045 IF A$(K,B(Z)+V TO B(Z+V))=Z$(V) THEN  GO TO 4050
4046 IF K=R OR A$(K,V)=" " THEN  CLS : PRINT AT 9,3;"NICHTS MIT ";Z$(V),'TAB 10;"IN FELD ";Z;
" ZU FINDEN"
4047 LET K=K+V: GO TO 4045
4050 LET D=V: LET PM=V: LET MO=V
4060 IF D>R THEN  LET D=PM
4070 IF D=U THEN  LET D=PM
4080 IF A$(D,V)=" " THEN  LET D=PM
```

```
4090 IF A$(D,B(Z)+V TO B(Z+V))<>Z$(V) THEN  LET D=D+MO: GO TO 4060
4100 GO SUB 9500
4110 LET PM=D
4120 IF OP=V THEN  LET MO=V: LET D=D+MO: GO TO 4060
4130 IF OP=2 THEN  LET MO=-V: LET D=D+MO: GO TO 4060
4140 IF OP=3 THEN  RETURN
4150 IF OP=4 THEN  GO SUB 8E3
4160 IF OP=5 THEN  LET DF=U: LET MD=2: GO SUB 9E3: IF DF=V OR A$(V,V)=" " THEN  RETURN
4170 GO TO 4100
5000 INPUT "FILENAME? "; LINE Q$: IF LEN Q$<V OR LEN Q$>10 THEN  GO TO 5E3
5010 SAVE D1;Q$ LINE 10: RETURN
6000 PRINT AT 8,U;"Welches Laufwerk?": REM OMITT THIS LINE WHEN TAPE ONLY
6005 INPUT DRV: REM DRIVE No.
6007 CAT ddrv: REM +D SYNTAX
6010 INPUT "FILENAME? "; LINE x$: IF LEN x$>10 THEN  GO TO 6010
6020 LOAD DDRV;X$: REM DRV=DRIVE No.
7000 PRINT AT 10,8;"BIST DU SICHER?": IF INKEY$="" THEN  GO TO 7000
7010 IF INKEY$<>"J" AND INKEY$<>"j" THEN  RETURN
7020 STOP : REM OR RANDOMIZE USR U
8000 INPUT AT U,U;"AENDERN Feld Nr. (1- ";(A);")?";J: IF J>A THEN  GO TO 8000
8010 PRINT  FLASH V;AT V+2*J,12;A$(D,B(J)+V TO B(J+V)): INPUT AT U,U;"Bitte neues Feld eingeb
en", LINE A$(D,B(J)+V TO B(J+V)): PRINT AT V+2*J,12;A$(D,B(J)+V TO B(J+V))
8020 IF D=R THEN  LET J=-V: GO TO 8070
8030 IF D=V THEN  LET J=V: GO TO 8060
8040 IF A$(D)> A$(D+V) THEN  LET J=V
8050 IF A$(D)< A$(D-V) THEN  LET J=-V
8060 IF A$(D+V,V)=" " AND J=V THEN  GO TO 8500
8070 IF J=V THEN  GO TO 8100
8080 IF A$(D)>=A$(D-V) THEN  GO TO 8500
8090 LET X$=A$(D): LET A$(D)=A$(D-V): LET A$(D-V)=X$: LET D=D-V: GO TO 8020
8100 LET X$=A$(D): LET A$(D)=A$(D+V): LET A$(D+V)=X$: LET D=D+V: GO TO 8020
8500 BEEP .1,10: PRINT AT U,U;"Eintrag Nr. ";D;"    ": RETURN
8510 PRINT AT 19,U;"LOESCHEN? BIST DU SICHER?": PAUSE U
9010 IF INKEY$="" THEN  GO TO 9010
9020 IF INKEY$<>"J" AND INKEY$<>"j" THEN  PRINT AT 19,U;"                                    ": B
EEP .1,10: RETURN
9030 PRINT AT 19,U;" ICH LOESCHE                    "
9035 LET DD=D
9040 IF D=R THEN  LET DD=DD-V: GO TO 9060
9050 IF A$(D+V,V)<>" " THEN  LET A$(D)=A$(D+V): LET D=D+V: GO TO 9040
9060 LET A$(D)="": FOR F=V TO 100: NEXT F: PRINT AT 19,U;"           "
9070 LET D=DD: IF A$(V,V)=" " THEN  LET D=U: RETURN
9072 IF D=U THEN  LET D=V
9075 IF A$(D,V)=" " THEN  LET D=D-V
9080 IF MD=V THEN  RETURN
9090 LET K=V
9100 IF A$(K,B(Z)+V TO B(Z+V))=Z$(V) THEN  GO TO 9130
9110 IF K=R OR A$(K,V)=" " THEN  LET DF=V: GO TO 4046
9120 LET K=K+V: GO TO 9100
9130 LET DD=D: LET PA=V
9140 IF A$(DD,V)=" " OR DD=U THEN  LET PA=2: LET DD=D: LET MO=MO-V
9150 IF A$(DD,B(Z)+V TO B(Z+V))=Z$(V) THEN  LET D=DD: RETURN
9160 LET DD=DD+MO: GO TO 9140
9500 PRINT AT U,U;"Datei Nummer ";D;"  ": FOR N=V TO A: PRINT  INVERSE V;AT V+2*N,U;N$(N); IN
VERSE U;TAB 12;A$(D,B(N)+V TO B(N+V)): NEXT N
9510 PRINT  INVERSE V;AT 20,U;"V(orwaerts) Z(urueck)  M(enue)  A(endern)  L(oeschen) D(rucke
n)"
```

```
9520 IF INKEY$="" THEN  GO TO 9520
9530 LET v$=INKEY$: IF V$="D" THEN  SAVE SCREEN$ 1: LPRINT : LPRINT : LPRINT : GO TO 9520: RE
M USE YOUR OWN HARDCOPY SYNTAX
9540 LET OP=U: IF V$="V" THEN  LET OP=V: LET MO=V
9550 IF V$="Z" THEN  LET OP=2: LET MO=-V
9560 IF V$="M" THEN  LET OP=3
9570 IF V$="A" THEN  LET OP=4
9580 IF V$="P" THEN  LET OP=5
9590 IF OP=U THEN  GO TO 9520
9600 BEEP .1,10: RETURN
9991 STOP
9993 POKE §6,1: LPRINT CHR$ 27;"M": INPUT "How many characters per line? "; LINE x$: POKE §5,
VAL x$
9995 INPUT "How many lines per inch (6/8) "; LINE x$: LPRINT CHR$ 27;("0" AND x$="8")+("2" AN
D x$="6")
```

Fritz-Johannes Carstensen
Mozartstraße 23
Tel: 0461/61585

W-2390 Flensburg den 06.07.92

Lieber Rolf und
Liebe Clubmitglieder,

Ich brauche jetzt von einem, der sich mit der Maschinensprache auskennt, (besser auskennt) einen Tip. Es geht um das Terminalprogramm* von Michael Schramm aus Kiel und zwar um die Version V1.2. Derjenige, der dieses Programm kennt, weiß, daß die Übermittlung mit einer Baud-Rate von 300 Bd erfolgt. die RS-232 Schnittstelle kann aber mit 1200, 2400, 9600, und 19100 Bd arbeiten. Ich hoffe hier sind die einschlägigen Befehle bekannt. Wie kann erreicht werden, daß dieses Programm (hauptsächlich mc und in mc umgesetztes BASIC-Listing) andere Baudraten versteifen kann als die implementierten 300 Baud.
Gibt es dafür POKE Adressen ??
In welcher Adresse sitzt die Information für 300 Baud ??
Oder hat jemand ein anderes Terminalprogramm zur Verfügung, daß eben andere Baudraten bereitstellt ?
Ich bezahle selbstverständlich die Unkosten, die beim zuschicken und kopieren entstehen.
Zur Erklärung :
Im Ortsnetz der Deutschen Bundespost/Telecom wird mit 300 Bd gearbeitet. Mailboxen aus weiteren Gefilden benutzen aber 1200 und 2400 Bd. Der Amateurfunk benutzt Packet Radio mit 2400 Bd - > Umstellung erfolgt aber auf 9600 Baud. (AX.25) Protokoll. Somit dürfte Wohl meine Intension, die Baudrate veränderbar zu machen hinreichend erklärt sein. Ich bitte hier um die Mithilfe von Dir lieber Rolf und/oder die Mithilfe meiner Clubkollegen.
Bitte um Abdruck und u.A.w.g.

mit frdl. Gruß
Fritz Carstensen.

* ZX-TELECOM V 1.2
1985 geschrieben